



**UNIVERSIDAD  
ACADEMIA**  
DE HUMANISMO CRISTIANO

UNIVERSIDAD ACADEMIA DE HUMANISMO CRISTIANO  
ESCUELA DE CINE

LA INTERACCIÓN COMO INSTRUMENTO NARRATIVO.  
EL CASO DE THE SIGNIFIER

Alumno: Reyes Castro, Emanuel  
Profesor guía: González Martínez, Marco

Memoria para optar al título Realizador en Cine y Artes Audiovisuales  
Memoria para optar al grado Licenciado en Cine y Artes Audiovisuales

Santiago, 2021

## Tabla de contenidos

|   |    |
|---|----|
| Introducción  | 2  |
| Capítulo I  |    |
| 1.1. Datos del contexto                             | 3  |
| 1.2. Antecedentes teóricos y empíricos.             | 5  |
| 1.3. Problematización                               | 7  |
| 1.3.1. Interacción como nueva herramienta narrativa | 8  |
| 1.3.2. Cine y videojuegos                           | 9  |
| 1.3.2. Undertale y la interacción                   | 10 |
| 1.3.4 Videojuegos en la escena chilena              | 12 |
| 1.4. Pregunta de Investigación                      | 13 |
| 1.5. Objetivos de la Investigación                  | 13 |
| Capítulo II   |    |
| 2.1. Guion y videojuego                             | 14 |
| 2.2. Interacción                                    | 16 |
| 2.3 Narración                                       | 18 |
| 2.4 El rol del externo                              |    |
| Capítulo III  |    |
| 3.1 Enfoque de la investigación                     | 21 |
| 3.2 Tipo de investigación                           | 21 |
| 3.3 Muestra de estudio                              | 22 |
| 3.4 Técnicas de investigación                       | 33 |
| 3.4.1 Interpretación de la matriz                   | 24 |
| Capítulo IV   |    |
| 4.1 Ficha técnica                                   | 27 |
| 4.2.1 Análisis secuencial, primera escena           | 29 |
| 4.2.2 Análisis secuencial, segunda escena           | 34 |
| 4.2.3 Análisis secuencial, tercera escena           | 39 |
| Conclusiones  | 45 |
| Bibliografía  | 47 |

## Introducción

El trabajo de investigación presentado analiza como se utiliza la interacción como una herramienta narrativa en la industria de videojuegos chilena, abordado desde una perspectiva de innovación artística.

En la escena nacional el videojuego es una industria pequeña, poco estudiada y alejada de lo que es considerado arte, por lo que se busca indagar en cómo es que dialoga este rubro con el cine y como es que este proceso puede ser innovador para ambos campos, tanto para las artes mismas como para la investigación académica. En Chile este trabajo es pionero en su perspectiva. Si bien, el videojuego ha sido estudiado, la mayoría de las veces es desde enfoques alejados de las artes, además, el lenguaje cinematográfico está en constante evolución.

Siempre aparecen nuevas formas de contar historias, a través de adaptaciones de formato, como lo son las series de televisión, las series web, el VOD o en este caso, el mismo videojuego, que en sus inicios se inspiró en el cine para desarrollar lenguaje audiovisual. Es por esto, que esta monografía pretende aproximarse al uso de la interacción como un instrumento narrativo. Indagar en las posibilidades que ofrece esta herramienta y como se utiliza a nivel nacional en la industria de los videojuegos. Para ello, se analizará un videojuego chileno desde una metodología cualitativa, propia de la investigación en artes ya que toma en cuenta la subjetividad de la experiencia del artista.

## Capítulo I

### 1.1 Datos de contexto

La investigación en artes se diferencia con respecto a la investigación sobre artes, no solo en una perspectiva sobre el trabajo investigativo, también se pueden encontrar ciertas diferencias que marcan una ruta, pues hay una línea que trazar a los ojos de quien objetará esta investigación.

Uno de los factores principales para tomar en cuenta es que las ideas planteadas forman parte de la experiencia artística y plástica de quien investiga, pues el cineasta, el pintor, el actor o el músico tiene la experiencia funcionando como argumento. De ese modo, tal como afirma Sánchez:

Cualquier artista, cualquier escritor e, incluso, cualquier científico, sabe que lo que se presenta como resultado (una obra de arte, una conferencia, una pieza de danza) es siempre un corte tras un proceso de crecimiento, articulación, selección y eliminación. Lo que se elimina, lo que no se articula, también forma parte del proceso de investigación, tienen incidencia en la construcción del saber (2010, p. 38).

Hay una potencialidad en la experiencia ya sea artística, científica, deportiva, etc. que puede ser invisible para alguien que hace una investigación sin tener en su cuerpo o mente la experiencia del hacer. Otro factor por tomar en cuenta es la forma en que está escrita una investigación en artes desde un artista y es que de alguna forma deja ver ciertas técnicas con las que está habituado a relacionarse. Según Arias:

Lo importante de la escritura de los artistas, más allá de lo que puedan decir, es el estilo que los compone. No es lo mismo escribir un manifiesto que un diario o que una serie de aforismos inconexos. El estilo nos muestra que, en la escritura, los artistas ponen en escena el pathos que compone su hacer

como artistas. Es en el estilo donde se replica su comprensión implícita de la práctica del arte (2010, p. 7).

Parte de ese trabajo artístico cala en las capacidades del artista en todas sus aristas, en su forma de expresarse, en su cotidiano y en la forma de relacionarse con el mundo, pero esto no es específico solo del artista, damos por entendido que todas las áreas investigativas tienen sus distinciones. Una afirmación relevante para tomar en cuenta es que la investigación en artes puede tener a favor una forma diferente de aportar al saber investigativo, al momento de crear artes, ya que la teoría es aplicable a cualquier clase de investigación, en el caso específico del arte se puede ver el proceso creativo como parte de la creación de nuevos conocimientos no hallados en la obra completa. Como bien afirma Sánchez:

De aquí se deriva nuestra propuesta de llamar saber al conocimiento artístico. Este saber está depositado en las obras de los artistas, pero no en las obras concebidas como obras maestras, en las que se admira su formato espectacular, sino en los momentos, acontecimientos y procesos de la investigación susceptibles de ser compartidos. (2010, p. 41).

El proceso artístico puede contener un montón de conocimientos invisibles para cualquier ente anexo a la obra, desde afuera la poesía, la coreografía, la escena, el plano o cualquier clase de interpretación artística invisibiliza el proceso creativo del artista lo que podría abrir muchas, indagaciones y preguntas de investigación válidas, tomaremos esta última parte para plantear el último punto importante, la subjetividad “La subjetividad es inseparable de la investigación artística. Esto podría establecer una diferencia notable con la investigación en ciencias experimentales, donde la ganancia de conocimiento aparece asociada a la objetividad.” (Sánchez, 2010, p. 42). Cada obra tiene su propio proceso, un proceso único dictado por un contexto, el artista y un método creativo, de alguna forma este proceso es olvidado a través de la presentación, pero para el esquema investigativo es una fuente muy

valorable de conocimiento y de experimentación de la teoría, si el investigador y el artista es la misma persona, esta subjetividad la distinguirá en su fundamento.

En síntesis, la investigación en artes puede tener valores agregados en varios sentidos, la experiencia del artista, el estilo de la escritura, el proceso artístico y la subjetividad del artista, cada uno de estos elementos deben ser evaluados a la hora de tomar en cuenta una investigación en artes como un trabajo artístico más, las investigaciones desde visiones externas pueden cometer errores de intentar comprender al quehacer artístico sin estos valores fundamentales, lo que llevaría a una investigación con una baja profundidad de perspectiva.

## **1.2 Antecedentes teóricos y empíricos**

Desde una perspectiva de producción, hay una falta de investigación sobre cine de parte de los estudiantes académicos a nivel nacional. “la estructura actual de las unidades universitarias dedicadas al cine y al audiovisual está abocada principalmente a la formación de realizadores y profesionales” (Stange y Salinas, 2009, p. 277). Es necesario abordar al cine en su campo de investigación, el cine desde sus inicios académicos en Chile, entre los 1960 y 1970 ha tenido una visión poco concreta sobre dónde dirigirse, sin desarrollar teoría desde nuestra cultura sobre el cine. Es de gran importancia tener en cuenta estudios emergentes de los propios cineastas para poder dilucidar la construcción de una industria que pueda mantenerse por sí misma o una buena fuente de conocimientos e investigaciones que aporten a una nueva ola de creación artística. Participar en la creación de estas bases es de gran valor, pues intenta hacer una mirada al futuro con respecto a nuestro pasado, toda investigación es bienvenida. Así pues, es dable señalar que:

Las primeras incursiones universitarias relativas al cine surgieron con el apoyo a centros de producción marginales o experimentales. Luego, las primeras carreras abiertas en los años 60 y 70 expresaban intereses académicos difusos y entremezclados con potentes discursos de

transformación política y cultural, amén de los proyectos de industrialización del audiovisual propios de la época (Stange y Salinas, 2009, p. 279).

Lo ideal sería no cometer los mismos errores a nivel país sobre la producción audiovisual y el desarrollo de investigación y producción de cine es la mejor forma de plantear bases. A medida que los años avanzan en Chile, la producción cinematográfica va creciendo de una forma exponencial, sin embargo, estas cifras no se equiparan a la escasa colección investigativa sobre cine en Chile.

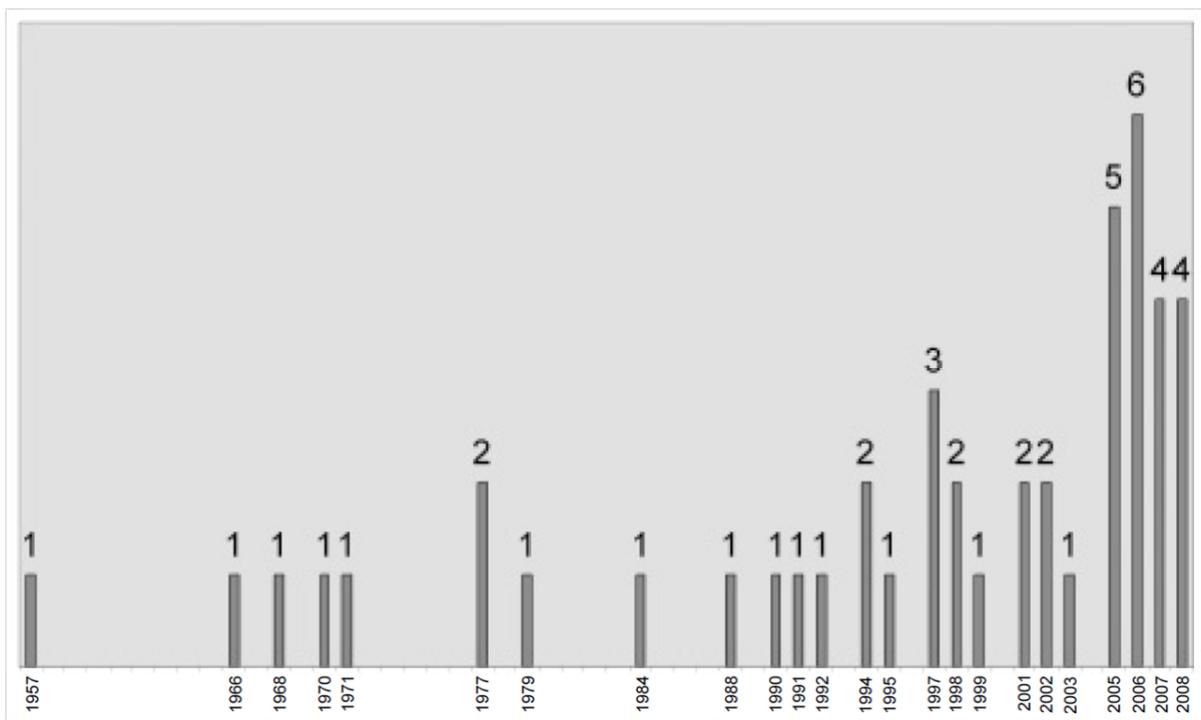


Figura 1. Libros sobre cine publicados en Chile por año, 1957-2008

(Fuente: Stange y Salinas, 2009, p. 273).

Esto nos sitúa en un problema a la hora de generar nuevas evaluaciones, miradas y teorías sobre nuestro propio desarrollo artístico/creativo y a nivel industria, podríamos estar frente a una urgencia académica.

### 1.3 Problematización.

La forma de contar historias ha ido avanzando al incluir nuevas metodologías, en un principio las experiencias eran narradas de manera oral, luego apareció la escritura con la que pudimos guardar información, historias y leyendas durante milenios. De manera muy drástica la implementación del cine a fines del siglo XIX recreó en imagen la palabra que en un principio fue hablada, como señala Cruz “Puesto que primero fue la literatura oral; pero más adelante la tradición escrita ha de recoger los argumentos, y después esta obra escrita pasará a ser la fuente de inspiración del realizador o el guionista” (2017, p. 419).

El notable crecimiento y cambios en los que se ha envuelto la forma de contar historias puede dar indicios de que aún hay más campos por explorar y nuevos métodos. Así, como en el principio del cine se tuvieron que descubrir metodologías propias del cine. El nacimiento de una nación o *The birth of a nation* en su idioma nativo, película del año 1915 dirigida por D. W. Griffith marcó una diferencia en el lenguaje cinematográfico y el montaje. Dicha obra fue una de las primeras que usaron recursos como el montaje invisible, el montaje expresivo y diferentes tipos de planos. Según afirma Jacobs:

The Birth of a Nation dotó al cine de un nivel artístico completamente nuevo, elevando a la madurez el principio del montaje descubierto por Méliés y potenciado por Porter. Los directores de cine se han beneficiado, durante años, de la influencia ejercida por el film y no resulta exagerado decir que gran parte del progreso cinematográfico se debe a los prodigiosos resultados que Griffith consiguió en esta indiscutible obra maestra (1971, pp. 241 y 250).

En los inicios del cine, este se vio enfrentado a crear nuevas corrientes metodológicas para desarrollar un nuevo lenguaje relacionado a la imagen y la narrativa. El cine fue una revolución respecto a cómo cambió la forma de contar historias cuando tenías imagen ilustrativa en movimiento para hacerlo. Podemos afirmar que a través de la exploración artística estos nuevos recursos

cinematográficos avanzan con el transcurso de los años. Tomamos en la actualidad de referencia a nuestros predecesores quienes nos dotaron de experiencias vividas. Aprovechamos sus conocimientos sobre los métodos cinematográfico para crear nuevas obras que unan esas experiencias y a su vez sirvan de inspiración para generaciones siguientes.

### **1.3.1 Interacción como nueva herramienta narrativa**

Se han ido entramando nuevas formas de dar una experiencia más inmersiva, la interacción fue uno de estos métodos en los que se realizaron obras experimentales. Con ellas en la actualidad podríamos tomar inspiración, como Miguel Herrero señala:

El primer largometraje interactivo de la historia fue Kinoautomat (1967) de Radúz Cincera, realizada en Montreal y localizada en el pabellón de Checoslovaquia dentro de la Expo '67. En nueve momentos de la película, la acción se detiene y un moderador aparece en el escenario para pedir a la audiencia qué elegir entre dos escenas: después de un voto de la audiencia la escena seleccionada se reproduce. Es una comedia negra con un final inalterable (2016, p. 363).

A pesar de que estas indagaciones en el cine interactivo sean de hace más de 50 años, ahora hay diferencias, ya que nos encontramos con nuevos espacios para poder plantear estas experiencias. Ahora existen diversos medios, como son el internet, las plataformas de transmisión online, el Video bajo demanda (VOD en sus siglas en inglés) y diferentes periféricos que se pueden emplear para generar nuevas incursiones en el ámbito de la interacción. Además, hay una gran oportunidad uniendo dos corrientes artísticas e industriales como son el cine y los videojuegos.

### 1.3.2 Cine y videojuegos

La industria de los videojuegos que potencialmente estaba creciendo, cuando nacieron videojuegos como Mario Bros o Pac-man, comenzaron a aparecer elementos narrativos que se pueden ir visualizando de manera muy simplificada, Rodríguez refiriéndose a Pac-Man afirma “Los sonidos emitidos por el personaje principal sirven a un cometido puramente narrativo, con la intención de construir una experiencia de juego más enriquecedora donde conviven una serie de elementos connotativos y simbólicos.” (2015, p. 36). De alguna forma estas dos corrientes fueron cruzando camino es aspectos creativos, el videojuego recurrió al cine para expresar sensaciones similares, suspenso o terror a través del sonido y las imágenes. Estos elementos en los videojuegos, prestados del cine, fueron haciéndose cada vez más comunes, ya que a medida que aparecían más juegos, iban diversificando los métodos, entonces a veces se podía identificar una historia, desde lo más sencillo hasta algunos siendo su atractivo principal la narrativa.

Mora afirma:

Se pueden encontrar elementos comunes en el desarrollo dramático de los personajes o de los jugadores, así como elementos y acciones de los que se debe servir tanto un jugador como un personaje para conseguir el objetivo del juego o para llegar al fin de la historia (2009, p. 177).

El objetivo de un protagonista en un guion con una estructura del viaje del héroe es muy similar al viaje de Mario en Super Mario Bros, el guion cinematográfico y su estructura de manera casi imperceptible se abrió paso en la industria de los videojuegos, añadiendo una capa narrativa.

En relación con lo antes señalado, el cine tuvo la capacidad de mermar otras corrientes artísticas e industriales con el lenguaje que este desarrolló, hoy en día el cine se puede plantear de diferentes maneras, ya no solo se presenta el cine en salas de cine, ahora la televisión, los dispositivos móviles, pantallas publicitarias

enormes y los mismos videojuegos contienen lo que alguna vez fue solo propio del cine.

### 1.3.3 Undertale y la interacción

Undertale, es un videojuego de origen estadounidense, creado por Toby Fox un desarrollador de videojuegos independiente, que se encargó de la obra en su totalidad, cada aspecto de ella está a manos de él. En el año 2015, cuando Undertale fue estrenado provocó muy repentinamente un éxito de taquilla, el videojuego en las redes sociales era uno de los temas más recurrentes. A pesar de ser un videojuego creado por una sola persona, la historia tiene una interacción sorprendente con quien vive la experiencia. Según Frederic Seraphine:

Debido a que su historia pone al jugador en la situación de tomar decisiones que afectan dramáticamente el curso de la narrativa y la supervivencia de sus personajes, parece que las personas que jugaron este juego desarrollan un apego a sus personajes de ficción comparable al apego a un amigo en su vida real (2018, p. 1).

Seraphine realizó una investigación titulada *Ethics at Play in Undertale: Rhetoric, Identity and Deconstruction* en la que a través de 560 encuestas a personas que jugaron al videojuego. Seraphine identificó experiencias escritas importantes para esta investigación: "Undertale es un juego maravilloso en el que sus acciones y elecciones son importantes. [...] Te hace pensar en tus elecciones y acciones en la vida [...] podría enseñar (o al menos crear conciencia) a algunas personas a respetar más a los demás en la vida cotidiana" (2018, p. 4).

Estas experiencias abogan por un aprendizaje resultado del videojuego, pero todo este aprendizaje está ligado a una experiencia interactiva concreta, que hace sentir que está en manos del jugador cada resultado de la historia.

En la jugabilidad que ofrece Undertale existe una diferencia para quién lo juega, cada acción compromete un cambio en los diálogos que se tendrán a futuro en el

juego y es que es rupturista en su sistema de guardado, lo cierto es que cada vez que decides volver a restaurar una partida en realidad el juego guarda todo lo que hiciste en la vez anterior para volver a juzgarte desde ahí, no es como el guardado en una consola, donde si borras la partida el juego se borra para siempre, aquí las acciones son tan importantes que no se pueden borrar, debes reinstalar el juego o modificar el código manualmente, entonces si la primera vez que lo juegas te sientes mal por haber matado a un personaje y vuelves a iniciar la partida, el juego recuerda que ya mataste ese personaje e incluso añade un dialogo que recrimina las acciones del jugador.



Figura 2: Imagen de Undertale

Esto es solo un ejemplo de todo lo que ofrece a nivel narrativo, dependiendo de las decisiones que vayas tomando a lo largo de la historia, existen un sinfín de alternativas, incluso hay canales de Youtube que se dedican solo a ver posibilidades dentro del juego.

### 1.3.4 Videojuegos en la escena chilena

En lo académico, los videojuegos chilenos están escasamente estudiados, por lo que hay una urgencia por saber cómo estos conocimientos se van desplazando entre disciplinas a nivel nacional.

Está en auge la industria de videojuegos en Chile, la empresa más reconocida de desarrollo de videojuegos se llama Gamaga, sin embargo, se limita a hacer videojuegos para celular los cuales pretenden cautivar la atención de jugadores casuales, por lo que hay poca innovación sobre el uso de instrumentos narrativos, hay pocos proyectos publicados con características industriales, buscando entre todas las empresas adheridas a VG Chile (Videogames Chile, *Chilean Association of Videogame Development Companies*) hay muy poco desarrollo en las empresas que involucren experiencias narrativas donde la interacción se use como instrumento, en su gran mayoría son juegos casuales o poco innovadores en ámbitos narrativos, sin embargo, hay un juego con bastante potencial en este ámbito, hecho por la empresa Playmestudio, el videojuego The Signifier.

Este juego cuenta la historia en primera persona de un doctor en psicología, profesor Russel, que desarrolló una tecnología respaldada por una IA (Inteligencia Artificial) para adentrarse en las memorias de las personas, esto resultado de una investigación de vida, en consecuencia, hicieron leyes nuevas para regular el uso de estas nuevas tecnologías, hicieron firmar un acuerdo colaborativo al profesor Russel para que pueda mantener su proyecto a flote, por lo que debe investigar casos de homicidios para obtener pruebas.

El juego cuenta con una demo gratuita que se evalúo para ver sus características, en algunas ocasiones el juego te pone frente a decisiones cruciales que podrían afectar al modo en que se cuenta la historia, por ejemplo, al final del capítulo 1, al profesor Russel le piden que obtenga una contraseña de los recuerdos de una mujer que fue asesinada con la excusa de obtener más información sobre su muerte en su mail, como jugador puedes negarte o aceptar esta petición, ya que va en contra de las mismas reglas que te imponen las leyes de regulación de estas nuevas tecnologías.

Este juego fue seleccionado por su potencial en estructuras narrativas que cuentan con la interacción como un elemento central.

#### **1.4 Pregunta de investigación**

¿Cuáles son las características que la interacción aporta como instrumento narrativo en el videojuego The Signifier?

#### **1.5 Objetivos**

Objetivo general

- Definir cuáles son las características que la interacción aporta como instrumento narrativo en el videojuego The Signifier.

Objetivos específicos

- Identificar elementos de la interacción como instrumento narrativo en el guion del videojuego The Signifier.
- Reconocer los cambios en la trama tomando en cuenta la interacción en el caso de The Signifier.
- Descubrir otros elementos narrativos que involucren la interacción dentro de la trama.

## Capítulo II

### Marco Teórico

El marco teórico es parte fundamental del trabajo investigativo pues son las bases teóricas del autor que deben ser explicadas para comprender su trabajo. Cada concepto o palabra clave debe estar fundamentada con la intención de entregar facultades al lector con las cuales juzgar el material expuesto. Al respecto, se dirá que “Cada cultura considera como “real” su propia visión del mundo y como “extraña” o “ficticia” la que no coincide con ésta. De ahí que todo investigador tenga que ponerse en guardia ante lo que le resulta “real”, “evidente” o “cierto”” (Jablonska, 2008, p.135). Es necesario señalar que los conceptos expuestos a continuación están planteados desde el proceso de construir un guion cinematográfico.

### 2.1 Guion de videojuego

El guion cinematográfico se puede entender como un compendio de estructuras narrativas lógicas dialogando entre sí. que dan forma a una historia en términos audiovisuales, existen bastas teorías sobre la estructura de un guion cinematográfico, esta ha ido sufriendo adaptaciones a través del tiempo. “uno de los aspectos del guion cinematográfico, sobre el cual se ha teorizado más y ha producido valiosos manuales, y es en lo que concierne a la estructura de la trama principal” (Vera, 2006, p. 28). Vera hace un estudio sobre cómo ha ido diversificando la estructura del guion cinematográfico, sin embargo, hay una estructura predominante, la estructura de los tres actos. De ese modo, existe:

Casi la totalidad de los guiones cinematográficos siguen un esquema tripartito, la importancia de este esquema radica en que la significación de los procesos de la acción dramática y de los estados que sufre el personaje en el trascurso del relato, siempre está presente en todo discurso fílmico, véase representado en tres o más actos (Vera, 2006, p. 29)

Desde esta base estructural nacen teorías que marcan subestructuras ligadas a los tres actos, que marcan acciones específicas de cada acto. Al pasar de un acto a otro nos encontramos con “puntos de giro”, a los que Vera se refiere como:

Estos "puntos de giro" cambian el horizonte. la dirección de la trama principal, pues en ellos se van a dirimir una serie de decisiones que el personaje protagonista ha de tomar para introducir el escenario de los sucesos posteriores y plantear la cuestión central de la trama principal, que ha de ser resuelta inexorablemente en el punto nuclear más álgido del filme, el clímax, situado hacia el final del tercer acto (2006, p. 31)

El guion cinematográfico se ha estudiado meticulosamente a través de los años, e incluso hay manuales con formas muy específicas de estructuras, pero siempre en su gran mayoría cumplen con las reglas básicas de los tres actos, esta estructura puede verse alterada de variadas formas, en cómo se plantean las acciones, los momentos de la estructura en que aparecen puntos de acción, o incluso el orden cronológico de los actos, pero siguen cumpliendo con las reglas de los tres actos. “Estos modelos estructurales que he ofrecido dan cuenta de que el guion cinematográfico es una realización discursiva que está fuertemente consolidada” (Vera, 2006, p. 33)

En el caso del videojuego es muy similar, solo que se debe tomar en cuenta la interacción. Rodríguez afirma “la escritura del guion de videojuego está sujeta a una importante variable: la jugabilidad” (2015, p. 40). Esta variable tiene múltiples significados, Rodríguez lo resuelve citando a Nacke.

Aquello de un juego que es fácil y divertido de usar, poniendo énfasis en el estilo interactivo y en la calidad del gameplay, estando afectado este por la usabilidad, la narrativa e historia, la intensidad interactiva, el grado de realismo, etc. (Nacke, 2009, citado en Rodríguez, 2015).

La intensidad interactiva a la que se refiere Nacke varía de juego en juego, por ello, para poder construir un guion de videojuego es necesario saber qué clase de interacción se ejecuta en este tipo de escritura.

## 2.2 Interacción

Hay una diferencia elemental entre el cine y los videojuegos “si el usuario no puede establecer un “intercambio físico” con lo que se muestra, se hablará de narratividad cinematográfica, animación digital o cualquier otro concepto, pero no de videojuego” (Rodríguez, 2015, p. 40). La interacción es el principio básico que separa el videojuego del cine, viéndolo de esta forma, el cine perfectamente sería posible plantearlo tomando esta variable en cuenta y sufrir adaptaciones, convirtiéndose así en videojuego o cine interactivo dependiendo del grado de interacción que exista en la obra.

La interacción se puede definir desde varias aristas, al respecto Jorge Mora definió la interacción en su investigación como “aquellos elementos de los productos multimedia que permiten el diálogo, entendido éste desde la perspectiva del intercambio de representaciones utilizando una serie de estructuras de hipervínculos” (2009, p. 171). Así mismo, una forma de comunicación entre interlocutor y producto multimedia, dentro de este mismo espacio comunicativo existen diferentes grados de comunicación, desde lo simple a lo complejo, para explicarlo Jorge Mora (2009) se basó en los estudios de Isidro Moreno, este último plantea 5 niveles de interacción.

|         |  |
|---------|--|
| Nivel 0 | Concretamente a la proyección cinematográfica, la interacción es mínima, se limita a observar. |
| Nivel 1 | El mando a distancia de cualquier dispositivo multimedia con una interacción sencilla.         |
| Nivel 2 | Particularmente el teletexto, una forma un poco más compleja del nivel 1.                      |

|         |  |
|---------|--|
| Nivel 3 | Los contenidos se estructuran y divergen sin limitación, como en los videojuegos Offline.  |
| Nivel 4 | Similar a la interacción de nivel 3 pero relacionándose con periféricos o sistemas de conexión de red local, como videojuegos de multijugador.   |
| Nivel 5 | La máxima expresión de interacción sería la relación de todos los niveles de manera online, cuando el usuario interactúa con medios que van más allá del producto multimedia, su interacción influye a un sistema de conexiones a nivel global, particularmente los videojuegos multijugador online. |

(2009, p. 173).

El autor Isidro Moreno también organiza 3 tipos de participación del usuario los cuales define como:

|                              |  |
|------------------------------|--|
| Participación selectiva      | El usuario está limitado a seleccionar entre las opciones que brinda el programa.  |
| Participación transformativa | El usuario puede transformar estas opciones o contenidos, puede intervenir sobre ciertos aspectos de las opciones, como los nombres de los personajes de un juego o su apariencia, sin embargo, en sus acciones solo en menor medida.  |
| Participación constructiva   | El usuario puede transformar, seleccionar y construir propuestas nuevas dentro de un espacio determinado por el autor original, su influencia puede llegar al punto de innovar fuera de las posibilidades previstas por el autor, llegando a influir en la historia propuesta en el caso de un videojuego. |

(2009, p. 173-174).

En este último punto nos detendremos para poder plantear la interacción del protagonista dentro de la historia y con el medio hasta lograr una influencia en el universo. Una influencia de una importancia para poder forjar el destino del

protagonista. Se podría considerar que estaríamos frente a una interacción de participación constructiva a nivel narrativo.

### 2.3 Narración

La narración se compone principalmente con una incógnita, el punto de vista de un escrito, en las novelas esto suele ser bastante difuso, Roland Barthes luego de analizar un fragmento de la novela "Sarrasine". Así pues, es posible señalar que:

la escritura es la destrucción de toda voz, de todo origen. La escritura es ese lugar neutro, compuesto, oblicuo, al que va a parar nuestro sujeto, el blanco-y-negro en donde acaba por perderse toda identidad, comenzando por la propia identidad del cuerpo que escribe (1968, p. 1)

Esto es aplicable a la literatura, ya que quien va construyendo la perspectiva es el mismo autor de la obra, suele establecer límites difusos que pueden dar un indicio sobre quién es el narrador, pero siempre puede plantearse una discusión en torno a esto ya que está íntimamente ligado a la interpretación del lector.

En el cine hay variadas herramientas narrativas que logran sumergir al espectador dentro de una historia, la imagen, el sonido, el movimiento, el plano, el montaje, el color, la luz, etc. Estas herramientas dejan entrever quién es el que está observando la escena desde esa perspectiva u oyendo los sonidos que están presentes en el espacio, o si es resultado de una videncia omnipresente, esto puede ser relativo a niveles incomprensibles, pero las decisiones tienen en definitiva una intención planteada por un autor.

El videojuego al tener una capa interactiva añade un componente extra a la forma de narrar una historia, ya que el espectador del cine se transforma en el jugador del videojuego.

La experiencia narrativa, entonces, se multiplica de forma multidireccional, ya que el espectador/lector/jugador pasa de tener un papel exclusivamente

activo en su pensamiento, a tener un papel activo también en la voluntad de los personajes. La narrativa se *recarga*, y adquiere multiplicidad actancial tanto por parte de los responsables del desarrollo del juego como por parte del propio jugador. (Barros, Cancelo & Veléz, 2013, p. 36).

La capa interactiva actúa específicamente en la forma de narrar la historia, dependiendo de cómo esté planteada puede producir experiencias diferentes al jugador en este caso, el punto de vista puede ser tan íntimo como un plano subjetivo si así se plantea, ya que la ejecución de las acciones está en manos de quien sería un espectador en el cine.

#### **2.4. El rol del externo**

Espectador, palabra de origen latín según la Real Academia Española es lo “Que mira con atención un objeto. Que asiste a un espectáculo público” (2021, p. 3852). Ahora bien, desde lo académico se puede entender como quien observa una obra, Rancière ha indicado que:

mirar es lo contrario de conocer. El espectador permanece ante una apariencia, ignorando el proceso de producción de esa apariencia o la realidad que ella recubre. En segundo lugar, es lo contrario de actuar. La espectadora permanece inmóvil en su sitio, pasiva. Ser espectador es estar separado al mismo tiempo de la capacidad de conocer y del poder actuar. (2008, p. 10).

Ser espectador podría definirse de quién se limita a observar, el actuar está fuera de esta dimensión. La realización de una obra artística conlleva una exploración por la cosmovisión del artista interpretando el universo en el que está inmerso, esto crea una construcción de perspectiva, que será reflejada en la obra a través de códigos propios del artista, simbología y estéticas trabajadas, esta obra funcionará a quien

la analice o explore como una indagación personal sobre esta perspectiva. Como bien lo define Tarkovsky:

Incluso en artes de tipo <<Colectivo>>, como el cine o el teatro, el efecto siempre va ligado a la vivencia de una persona en particular que se acerca a esa obra de arte. En esa vivencia receptora individual, el arte es tanto más importante cuanto más es capaz de conmover el alma (2002, p. 192).

En tanto el espectador de una obra en este caso cinematográfica, construye su percepción del mundo a través del arte, puede estar de acuerdo con la obra o no encontrarle ni un solo sentido, pero cualquier experiencia puede resultar nutritiva siempre y cuando se vuelva parte del consciente del espectador.

## Capítulo III

### Marco Metodológico

Este capítulo tiene el objetivo de proponer una metodología de investigación para establecer los límites en los que se trabajará. La selección de cada una de las herramientas de investigación estará regida por la necesidad de hallar respuestas.

#### 3.1 Enfoque de la investigación

La investigación tendrá un enfoque cualitativo. Según ha indicado Flick dicho enfoque posee rasgos esenciales como son:

la elección correcta de métodos y teorías apropiadas, el reconocimiento y el análisis de perspectivas diferentes, las reflexiones de los investigadores sobre su investigación como parte del proceso de producción del conocimiento y la variedad de enfoques y métodos (2002, p. 18).

Es importante señalar, que la investigación cualitativa nos permite ahondar en perspectivas subjetivas, análisis y la capacidad de introducir al autor o investigador con capacidad de reflexión con respecto a la investigación. Como ya vimos anteriormente esta investigación contempla un contexto de estar investigado bajo una perspectiva desde las artes.

#### 3.2 Tipo de estudio

La presente monografía es un estudio de tipo exploratorio. En tal sentido, espera contribuir a la relación escasamente explorada entre cine y videojuegos.

### 3.3 Muestra de estudio

Para la realización de esta investigación debemos contemplar una muestra de estudio, esta debe ser escogida de manera práctica, basada en las características que se han planteado en el marco teórico. Estas características son el limitante para escoger adecuadamente la obra, en este caso planteamos los parámetros desde el cine, pero las características planteadas abordan lenguajes que, si bien están presentes en el cine, está más relacionado con los videojuegos. De ese modo, ya que se tomará en cuenta la interacción que existe en la historia con respecto a quién vive la experiencia, además estará enmarcado en el ámbito chileno, se tomará de muestra el videojuego The Signifier desarrollado por la compañía de videojuegos Playmestudio establecida en Santiago de Chile. Es importante destacar que, en el caso chileno, la industria de los videojuegos está poco estudiada.

En un estudio realizado por Jorge Mora titulado “Medios interactivos y cultura digital: Alfabetización hipermedia en Perú y Bolivia” en el que hizo una muestra de estudio de 200 estudiantes sometidos a un programa de educación sobre medios de comunicación audiovisual e interfaces hipermedia, tratando de explorar posibilidades de la narración interactiva

De acuerdo con los resultados, una buena parte de los medios digitales en América Latina están incorporando herramientas de Web 2.0, pero aún existen notables diferencias en la calidad en el ranking propuesto entre los media mejor valorados (Colombia y México) y los peor valorados (Chile y Bolivia) (2012, p. 141)

El tema de investigación tiene un carácter de urgencia en el área Latinoamericana, si bien, los resultados de Mora son positivos, al menos el ámbito chileno puede haber una urgencia en explorar el mismo producto chileno y como usa a su favor las características que tiene la interacción como instrumento narrativo.

### 3.4 Técnica de investigación

Para esta investigación se utilizarán métodos propios de análisis cinematográfico, sin embargo, debido a la naturaleza del tema a investigar, algunos de los elementos descritos a continuación serán modificados con el fin de encontrar nuevas formas de análisis que sirvan de herramientas para nuevos campos investigativos, se hará un análisis exclusivo del guion y como la interacción se utiliza como instrumento narrativo, por lo que los elementos que no afecten directamente al guion serán excluidos, las técnicas de análisis cinematográfico será de Aumont y Marie, quien desarrolla variadas formas de análisis en diferentes ámbitos del cine.

El “decoupage”, Aumont y Marie plantean “En el cine narrativo clásico, los planos se combinan a su vez en unidades narrativas y espaciotemporales comúnmente denominadas secuencias. A estas dos unidades, el plano y la secuencia narrativa, se aplica la noción de decoupage” (1988, p.56). Este tipo de análisis puede no estar muy alejado a cómo funciona un videojuego, si bien, en el videojuego existen “cinemáticas” que son escenas fabricadas en un motor de videojuegos, el Gameplay también puede tener una función narrativa, la escena recorrida por el protagonista de un videojuego también tiene acciones y diálogos, podrían ser analizadas como secuencias cinematográficas.

También se puede utilizar la técnica del fotograma, para poder citar el fragmento a analizar del videojuego. Así, Aumont y Marie señalan que:

Pretende sobretodo utilizar el aspecto puramente citacional del fotograma, aprovechar la “comodidad” que supone para estudiar los parámetros formales de la imagen, como el encuadre, la profundidad de campo, la composición, la iluminación, e incluso los movimientos de cámara, ya que una serie de fotogramas permite descomponerlos y estudiarlos de una manera más analítica (1988, p. 84-85).

La técnica también nos permite citar aspectos secuenciales de una obra, en este caso del videojuego, a pesar de estar centrado en elementos cinematográficos, las

similitudes que existen en estas dos corrientes artísticas nos permiten incluso usar técnicas de análisis similares.

### **3.4.1 Interpretación de la matriz**

Para poder analizar el videojuego y sus características narrativas, se utilizará de base las características propias de un documento fílmico, pero adaptando ciertas propiedades del videojuego para que sea más preciso. El autor López plantea

Nuestra propuesta metodológica no pretende ser definitiva, por lo que no negamos la inclusión futura, tras posteriores investigaciones, de nuevos elementos no contemplados aquí. Al fin y al cabo, cualquier metodología debe ser flexible, capaz de integrar en el sistema ya construido niveles no analizados hasta el momento (2003, p. 294).

El análisis cronológico secuencial del documento fílmico planteado por el autor López, ofrece una matriz de análisis que está meticulosamente preparada para analizar una obra cinematográfica, esta contiene elementos como Secuencia, Plano, Espacio/Entorno, Luz, Personaje/Caracterización fílmica, Acciones, Diálogos y Música o sonido ambiente.

Para esta investigación que está centrada en cómo se utiliza la interacción como un recurso narrativo, a esta matriz de análisis hay que agregar y quitar ciertos aspectos para que se acomode más a características propias de este videojuego en particular, a continuación, enumeraremos cada uno de los aspectos en cuestión especificando las adaptaciones y explicando el descarte de algunos.

La secuencia, este punto está pensado específicamente en términos de tiempos cinematográficos, para situarnos en un espacio determinado del film. Sin embargo, en el caso de los videojuegos, a pesar de que tienen secuencias cinematográficas, no todo su contenido está dentro de esas secuencias, por lo que debemos adaptar el término, el videojuego The Signifier está organizado en capítulos enumerados y con nombres específicos.

El plano analiza decisiones fotográficas en una pieza cinematográfica, la duración, el tipo de plano, el movimiento de la cámara, aspectos muy específicos del cine, en el caso del videojuego, en algunos hay cinemáticas (Secuencias cinematográfica realizadas con un motor de videojuego), si estuviésemos analizando específicamente estas, este factor aún tendría un uso, sin embargo, en este caso siempre estamos en los zapatos del profesor Russel, por lo que siempre es un plano subjetivo.

El espacio define una descripción sobre el entorno diegético, lo observable en el plano y también define espacios reales, el lugar donde fue rodada la escena, en el caso del videojuego, no hay un espacio real, pero si hay un espacio diegético, donde transcurren los hechos y en particular en The Signifier, cuando estás en un recuerdo el recuerdo se fragmenta en varias versiones del mismo recuerdo, pero tienen un número ya asignado por el videojuego, en este caso debemos especificarlo.

La luz comprende una decisión artística sobre el espacio, si la luz es artificial o natural y de la forma en la que está trabajada en la secuencia, para efectos prácticos descartamos este aspecto en el videojuego, si bien tiene decisiones de luz en los diferentes espacios, no comprende una interacción con ella.

Los personajes que aparecen en secuencia son parte fundamental para la diégesis, en el caso de este videojuego en particular, los espacios comúnmente tienen personajes con los que puedes establecer diálogos o incluso puedes recibir llamadas telefónicas, así que esta característica sigue siendo útil para este videojuego.

Las acciones comprenden una descripción sobre lo que sucede en escena, que es lo que hace el personaje en el espacio, como interactúa, con quien habla o su actuar en general, en el videojuego, podemos llevar a cabo acciones propias del capítulo, acciones específicas o encuentros, como también tomar la decisión de explorar el espacio, encontrando objetos con los que se puede interactuar, que pueden estar presentes en más de un capítulo pero en el mismo espacio, este aspecto es muy necesario de tomar en cuenta.

Los diálogos comprenden lo dicho, no solo es lo que dos personajes dialogan, también comprende narrador, pensamientos internos o divagaciones dichas, en The

Signifier, es muy recurrente que el personaje diga sus pensamientos sobre un objeto al jugador, sin embargo, en este caso, no terminaría jamás la descripción de un dialogo en un capítulo, así que comprenderá solo los diálogos con otros personajes, pensamientos específicos del capítulo o llamadas telefónicas importantes.

El sonido es específico a decisiones artísticas sobre un espacio, como está ambientado sonoramente, describir aspectos atmosféricos relacionados con el sonido, en The Signifier, en ocasiones podemos analizar sonidos en los recuerdos, que pueden ser difusos y al hacer una acción en específico o tomar un recuerdo difuso de un lugar a otro, escuchar diferentes sonidos. Entrar en habitaciones o adentrarse en lo profundo de una memoria puede cambiar la atmósfera sonora, por lo que es una característica importante para analizar.

## Capítulo IV

### 4.1 Ficha técnica

The Signifier, indaga la vida del profesor Frederick Russell, un psicólogo que hace un estudio sobre la inteligencia artificial y su impacto en el desarrollo humano, junto con un equipo pequeño desarrollan una tecnología capaz de recrear digitalmente los recuerdos de una persona a través de los datos cerebrales almacenados en un disco especial. La máquina tiene por nombre Dreamwalker y su existencia crea controversia ya que una tecnología como esta puede ser peligrosa social y moralmente hablando. Por ello, disponen a crear leyes sobre la utilización de estas tecnologías, el profesor Russell se ve obligado a firmar acuerdos de colaboración, por lo que debe cumplir con trabajos del gobierno para que su investigación se mantenga a flote.

A continuación, definiremos ciertos conceptos específicos y necesarios para el análisis de The Signifier. En particular, estos conceptos se añadirán a la matriz de análisis planteada por López, cabe destacar que aplican específicamente a este videojuego, ya que cada videojuego contiene características que incluso son irrepetibles a otros. Como las mecánicas, las interacciones, el contenido de su trama, etc. Por lo que reiteramos que estas son específicas para The Signifier.

Realidad/Virtualidad: El videojuego se organiza en dos tipos de espacio, experimentamos en primera medida la vida del profesor Russel, exploramos su laboratorio o su casa, incluso la casa de las víctimas de homicidio o suicidio, espacios “reales” explorables donde pasan cosas importantes. Por otro lado, tenemos los recuerdos, que son experimentados a través de una máquina que los recrea desde los datos cerebrales de un sujeto, con la ayuda de una inteligencia artificial con la que mantiene conversaciones, además existen pequeñas secuencias de los sueños del profesor cuando este se va a dormir entre capítulos, es necesario definir si el profesor está dentro de un recuerdo (Virtualidad debido a que es una recreación), de su realidad o en un sueño de él.

Estado (Objetivo o subjetivo): Cuando el profesor Russel se encuentra dentro del recuerdo de un sujeto, puede experimentar las sensaciones objetivas o subjetivas,

las objetivas apelan a la vista y el oído de un sujeto, por otro lado, está el estado subjetivo, que recrea los recuerdos tomando en cuenta las emociones, los estados de ánimo, los procesos neuronales o el inconsciente del sujeto para recrear el espacio del recuerdo, por lo es necesario definir en cual estado se encuentra el profesor.

Recuerdo: Un mismo recuerdo puede fragmentarse muchas veces, en diferentes tiempos del mismo espacio, el juego enumera cada fragmento del mismo recuerdo, por lo que es necesario saber en qué recuerdo estamos y también en que fragmento.

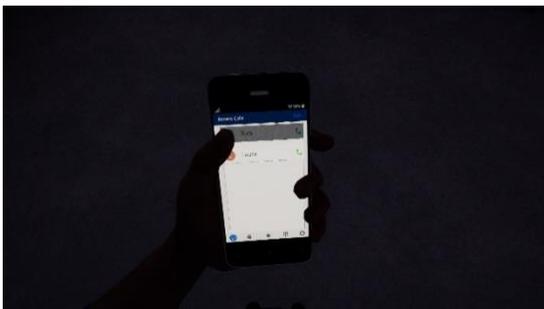
Decisiones/Interacción: En muchas ocasiones el juego plantea decisiones sustanciales que en una primera instancia podrían alterar la historia del juego, a través de conversaciones o de decisiones, es necesario definir si lo que analizamos tiene una contraparte con una decisión diferente para dilucidar si existe una intención narrativa con la interacción.

#### 4.2.1 Análisis secuencial, primera escena

| Capítulo                         | Escena   | Espacio/<br>Entorno              | Realidad/<br>Virtualidad | Estado<br>(Objetivo/Subje<br>tivo) | Decisiones/<br>Interacción   | Personajes            | Acciones  | Diálogos  | Música/ Atmósfera |
|----------------------------------|--|----------------------------------|--------------------------|------------------------------------|--|-----------------------|---|---|-------------------|
| Capítulo 1 “Esta no es una pipa” | Cuarta escena, el profesor Russell vuelve de la simulación | Laboratorio del profesor Russell | Realidad                 | No aplica                          | Debes decidir si buscar la contraseña del correo de la víctima o no, esto incumple las normas que el mismo acuerdo te impone para continuar con tu investigación.<br>Aceptas | Profesor Russell, Tom | El profesor luego de encontrar la mano de alguien en la simulación vuelve a su laboratorio y llama a Tom para informarle. | Tom dice que es muy poca información la que hallaste por lo que te exige que busques una contraseña, al aceptar, le salta la duda pensando que le darías un sermón sobre ética, luego te da pistas de que solo le faltan unos números de la contraseña. | Sonido ambiente.  |

| Capítulo                         | Escena   | Espacio/<br>Entorno              | Realidad/<br>Virtualidad | Estado<br>(Objetivo/Subje<br>tivo) | Decisiones/<br>Interacción   | Personajes            | Acciones  | Diálogos  | Música/ Atmósfera |
|----------------------------------|--|----------------------------------|--------------------------|------------------------------------|--|-----------------------|---|---|-------------------|
| Capítulo 1 “Esta no es una pipa” | Cuarta escena, el profesor Russell vuelve de la simulación | Laboratorio del profesor Russell | Realidad                 | No aplica                          | Debes decidir si buscar la contraseña del correo de la víctima o no, esto incumple las normas que el mismo acuerdo te impone para continuar con tu investigación.<br>Te niegas | Profesor Russell, Tom | El profesor luego de encontrar la mano de alguien en la simulación vuelve a su laboratorio y llama a Tom para informarle. | Tom dice que es muy poca información la que hallaste por lo que te exige que busques una contraseña, al negarte a su petición, el insiste en que no habrá ningún problema con tu investigación y te insta a buscarla de todos modos, el profesor se resiste y vuelve a negarse, Tom le dice que necesitan la contraseña y te da pistas, no hay alternativa. | Sonido ambiente.  |

4.2.2 Fotogramas primera escena



### 4.2.3 Análisis de secuencia, primera escena

En este ejemplo de secuencia se puede apreciar un cambio ligero entre ambas decisiones, a pesar de que haya un cambio en el diálogo, podemos darnos cuenta de que solo existe un camino a seguir, al menos en esta primera instancia, las tramas no se dividen.

En un guion cinematográfico la situación descrita en la matriz podría identificarse como un paso del esquema tripartito del guion, en este caso estaríamos en el acto 1 y el protagonista estaría tomando una decisión que podría cambiarlo todo.

El contexto del personaje fue explicado, su quehacer diario también, esta situación donde el personaje está en un conflicto moral es un equivalente a la llamada a la aventura del viaje del héroe, en este caso este sería un punto de quiebre, si el jugador tomara la decisión de no embarcarse en la aventura estaríamos en un conflicto de guion, el protagonista debiese verse forzado a entrar en esta aventura, *The Signifier*, hasta este primer capítulo se está articulando de manera muy similar a lo que es un guion cinematográfico, porque está forzando a que la trama siga su curso sin tomar en cuenta la decisión que tome el jugador.

Dentro de las posibilidades de análisis que nos entrega Moreno en su descripción de los grados de interacción podemos descifrar que este ejemplo es de un grado de interacción de grado 3. Se trata de un videojuego de un solo jugador que no cuenta con periféricos externos a un computador para ser jugado. En el apartado de la participación destaca una, la cual sería la participación selectiva en el que, quien vive la experiencia de juego solo puede interactuar con las opciones predefinidas por el videojuego, por ahora, hay una ilusión de interacción constructiva.

En el apartado de la narración, *The Signifier* te sumerge en la experiencia subjetiva del profesor Russell, en este caso, te hace tomar una decisión que tiene un conflicto moral, para poner un poco más en contexto. El TSB (Entidad que tiene el rol de regular las investigaciones y desarrollo tecnológico en torno a la inteligencia artificial) hace investigar el caso de un supuesto suicidio y te piden sin tapujos romper las leyes que ellos mismos crearon para regular el *Dreamwalker*, que es tener el acceso a los datos personales de una persona a través de sus recuerdos

almacenados en un disco duro. La decisión la tiene el profesor Russell, pero en realidad su postura moral está a merced del jugador, sin embargo, por ahora este recurso está ahí como una herramienta inmersiva, tomar una postura moral está apelando a la subjetividad del jugador.

La jugabilidad en esta primera instancia está cercana, a lo que sería una película interactiva, hay una guía que te indica que hacer y donde debes ir, lo que puedes hacer por tu cuenta realmente está ligado a la exploración. Es posible interactuar con objetos del ambiente para escuchar pensamientos del profesor Russell, adentrarse en sus intereses académicos, su relación familiar, sus relaciones laborales, puntos de vista etc.

Todas estas interacciones son opcionales y no afectan a la trama, por ejemplo, si te enfrentás a una situación habiendo leído cierto artículo sobre psicología podría haber la posibilidad de encontrar más opciones de decisión. Sin embargo, si interactúes con tu entorno o no lo haces, es irrelevante para la historia, cumple un rol solamente informativo. Por otro lado, la jugabilidad es sencilla, no hay más mecánicas que ser el observador de un espacio.

En cuanto a secuencia, no hay cambios, el punto de vista, lo que observas en escena y lo que se oye, es independiente de la decisión que tomes ya que es una llamada telefónica.

### 4.3.1 Análisis secuencial, segunda escena

| Capítulo                            | Escena  | Espacio/<br>Entorno                   | Realidad/<br>Virtualidad | Estado<br>(Objetivo/Subje-<br>tivo) | Decisiones/<br>Interacción   | Personajes                 | Acciones   | Diálogos  | Música/ Atmósfera   |
|-------------------------------------|---|---------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--|----------------------------|--|---|---|
| Capítulo 3 "Los dos catalizadores". | Cuarta escena, el profesor visita el edificio de Go-AT, para una entrevista con Marie Xu. | Edificio de Go-AT, Tunel de conexión. | Realidad.                | No aplica.                          | Mientras Marie Xu explica por qué te citó al edificio, puedes moverte libremente por el lugar, te quedas quieto escuchando a Marie Xu. | Profesor Russell, Marie Xu | En un túnel que conecta 2 edificios de Go-AT, el profesor se encuentra con Marie Xu, el profesor escucha atentamente lo que Marie Xu le explica. | Marie Xu te explica por qué te citó y de paso ahonda en los procesos y proyectos de la empresa de manera superficial. | Sonido ambiente, cuando Marie Xu comienza a hablar se oye una atmósfera sonora. |

| Capítulo                                  | Escena  | Espacio/<br>Entorno                          | Realidad/<br>Virtualidad | Estado<br>(Objetivo/Subje<br>tivo) | Decisiones/<br>Interacción   | Personajes                    | Acciones   | Diálogos  | Música/ Atmósfera  |
|---|---|--|--------------------------|------------------------------------|--|-------------------------------|--|---|--|
| Capítulo 3 “Los<br>dos<br>catalizadores”. | Cuarta escena, el<br>profesor visita el<br>edificio de Go-<br>AT, para una<br>entrevista con<br>Marie Xu. | Edificio de Go-<br>AT, Tunel de<br>conexión. | Realidad.                | No aplica.                         | Mientras Marie<br>Xu explica por<br>qué te citó al<br>edificio, puedes<br>moverte<br>libremente por el<br>lugar, te alejas de<br>la conversación,<br>sin embargo, ella<br>continúa su<br>diálogo sin<br>inmutarse. | Profesor Russell,<br>Marie Xu | En un túnel que<br>conecta 2<br>edificios de Go-<br>AT, el profesor se<br>encuentra con<br>Marie Xu, el<br>profesor se aleja<br>de la<br>conversación. | Marie Xu te<br>explica por qué te<br>citó y de paso<br>ahonda en los<br>procesos y<br>proyectos de la<br>empresa de<br>manera<br>superficial. | Sonido ambiente,<br>cuando Marie Xu<br>comienza a hablar se<br>oye una atmósfera<br>sonora, incluso si te<br>alejas de la zona,<br>dejas de escuchar a<br>Marie Xu, pero la<br>atmósfera sonora<br>continúa. |

4.3.2 Fotogramas segunda escena



### 4.3.3 Análisis de secuencia, segunda escena

En esta segunda escena podemos observar una interacción fuera de los marcos pensados por los desarrolladores, se puede entender que la secuencia está planteada para ser observada siguiendo el patrón de un comportamiento humano normal. Una persona observaría o dialogaría con el personaje que le está hablando, por lo que el videojuego te permite moverte fuera de los rangos establecidos, de alguna manera están pensando que el jugador seguiría la secuencia por sentido común, sin embargo, podemos darnos cuenta, que, si el jugador se comporta fuera de los estándares planteados por los desarrolladores,

No hay un contenido extra dispuesto para ese comportamiento, no hay diálogos diferentes, además, cabe destacar que el profesor Russell no tiene la posibilidad de no asistir a esa entrevista. Si se dispone a tomar otra ruta el profesor le recuerda al jugador de que no debe hacer esperar a la persona que lo citó, nuevamente vemos un ejemplo sobre como la interacción no crea otros caminos, otras posibilidades están bloqueadas, el camino está claramente trazado para que el jugador lo siga.

Por parte de la interacción vemos las mismas descripciones de la escena anterior, la participación es selectiva, ya que no hay más posibilidades que el camino principal de la historia, independiente de como el jugador prefiera participar, el camino no se bifurca.

En cuanto a guion, esta escena está particularmente pensada para desarrollar el contexto. Esta conversación amplía el universo en el que se sitúa el profesor Russell, la decisión de esta secuencia es insustancial para la trama, es una escena de preparación, la verdadera entrevista no da lugar aquí, para poner en contexto, Marie Xu es la presidenta de una corporación que tiene por nombre Go-AT. Ella desarrolla diferentes tecnologías con la inteligencia artificial, Marie Xu incluso utiliza una voz que lee sus pensamientos para traducirse en voz, incluso el edificio está construido por una inteligencia artificial que lo desarrolló, la verdadera propuesta de Marie Xu es que ayudes a la corporación políticamente, ya que han visto amenazadas sus investigaciones y desarrollos por el TSB al igual que al profesor Russell. Entonces te plantea una alianza donde Go-AT financiaría la investigación

y tú como académico los apoyas como figura pública para que haya un apoyo de la gente contra el TSB y así las regulaciones sean aminoradas.

Aceptar o rechazar esta invitación si tiene un impacto en la trama, en la página de Steam (Plataforma de venta de videojuegos de manera digital) del videojuego podemos descubrir, a través de los logros públicos, que los desarrolladores han creado 6 finales para la experiencia. Estas están determinadas por ciertas decisiones específicas y esta es una de ellas, si se decide apoyar a Go-AT tienen 2 posibles finales, si la rechazas tienes 2 diferentes posibilidades que tienen que ver con el TSB. Estos finales dependen de otra decisión al final del juego. Por lo tanto, estas escenas descritas son un punto crítico de la historia, donde debes decidir un bando, en el esquema tripartito del guion cinematográfico específicamente en el viaje del héroe, esto sería el apartado de pruebas, aliados y enemigos. En esta ocasión si hay un peso en la interacción, pero al aceptar o rechazar se toma una decisión que solo afecta al final de la historia, la trama sigue su curso independiente de esta decisión.

La narración para efectos prácticos durante la obra en su totalidad solo hay pequeñas variaciones sobre como observamos el relato, siempre es desde la perspectiva de Russell. Las variaciones están ligadas a la forma en que percibe lo que observa, ya que se indaga en la inteligencia artificial y recreaciones de los recuerdos. A veces, estamos sumergidos en espacios oníricos o en la realidad del profesor, sin embargo, aunque estemos dentro de una simulación sigue siendo la perspectiva del protagonista la que cuenta la historia.

La jugabilidad mantiene su ritmo a través de toda la historia, no hay cambios en ella, siempre es interactuar con el espacio como en una exploración, no hay mecánicas diversas.

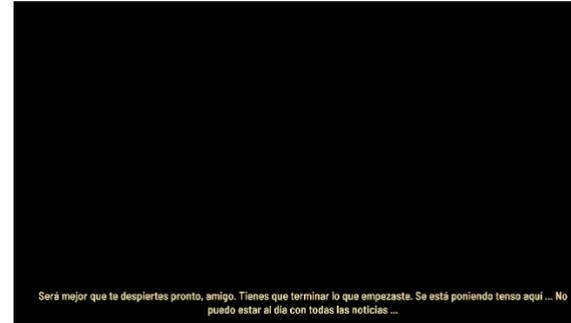
#### 4.4.1 Análisis secuencial, tercera escena.

| Capítulo                                   | Escena   | Espacio/<br>Entorno   | Realidad/<br>Virtualidad | Estado<br>(Objetivo/Subje<br>tivo) | Decisiones/<br>Interacción  | Personajes                                      | Acciones   | Diálogos  | Música/ Atmósfera  |
|--|--|---|--------------------------|------------------------------------|---|---|--|---|--|
| Capítulo 5 “El<br>significador<br>maestro” | Escena final, el<br>profesor se<br>enfrenta a<br>Johana/Evee | Recreación de<br>todos los<br>recuerdos de<br>Johana mezclado<br>con el laboratorio<br>del profesor<br>Russel | Virtualidad              | No definido                        | Evee mezcla su<br>personalidad<br>junto con los<br>recuerdos de<br>Johana después<br>de insertar una<br>tecnología<br>revolucionaria<br>para la<br>Inteligencia<br>Artificial, te pide<br>que bajes los<br>protocolos de<br>subida para que<br>ella pueda<br>cumplir la última<br>voluntad de<br>Johana, decides<br>bajar los<br>protocolos | Johana/Evee,<br>Profesor Russel,<br>Laura, Carl | Luego de bajar<br>los protocolos, te<br>llevan en una<br>camilla al<br>hospital, al llegar<br>ahí recibes<br>visitas de tu hija y<br>también de Carl<br>que te hablan<br>sobre las<br>consecuencias<br>de tus actos. | Johana/Evee te<br>pide que bajes<br>los protocolos<br>para cumplir la<br>última voluntad<br>de Johana.<br><br>Laura te visita en<br>el hospital y te<br>pide disculpas<br>por traicionar tu<br>confianza.<br><br>Carl te detalla<br>que “alguien”<br>está filtrando<br>información<br>sobre los<br>hallazgos<br>tecnológicos de<br>la inteligencia<br>artificial y sus<br>peligros para la<br>sociedad. | Cuando decides<br>sobre los protocolos<br>hay una atmósfera<br>sonora leve, que<br>hace sentir misterio, |

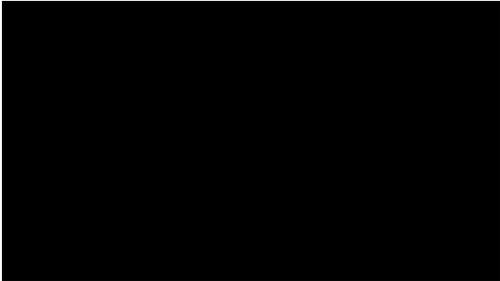
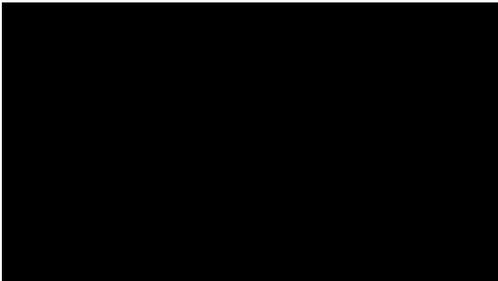
| Capítulo                                   | Escena   | Espacio/<br>Entorno   | Realidad/<br>Virtualidad | Estado<br>(Objetivo/Subje<br>tivo) | Decisiones/<br>Interacción  | Personajes   | Acciones   | Diálogos   | Música/ Atmósfera  |
|--|--|---|--------------------------|------------------------------------|---|--|--|--|--|
| Capítulo 5 “El<br>significador<br>maestro” | Escena final, el<br>profesor se<br>enfrenta a<br>Johana/Evee | Recreación de<br>todos los<br>recuerdos de<br>Johana mezclado<br>con el laboratorio<br>del profesor<br>Russel | Virtualidad              | No definido                        | Evee mezcla su<br>personalidad<br>junto con los<br>recuerdos de<br>Johana después<br>de insertar una<br>tecnología<br>revolucionaria<br>para la<br>Inteligencia<br>Artificial, te pide<br>que bajes los<br>protocolos de<br>subida para que<br>ella pueda<br>cumplir la última<br>voluntad de<br>Johana, decides<br>no bajar los<br>protocolos<br>porque no sabes<br>que pasará<br>contigo. | Johana/Evee,<br>Profesor Russel,<br>Tom y un<br>informático sin<br>nombre. | Luego de decidir<br>no bajar los<br>protocolos, el<br>profesor abre los<br>ojos en un<br>laboratorio<br>informático, están<br>extrayendo sus<br>datos cerebrales<br>para<br>investigarlos, las<br>consecuencias<br>de tus actos son<br>comentadas por<br>un informático. | Johana/Evee te<br>pide que bajes<br>los protocolos<br>para cumplir la<br>última voluntad<br>de Johana.<br><br>Tom te pone al<br>tanto de porqué<br>están extrayendo<br>tus datos<br>cerebrales.<br><br>El informático<br>declara que los<br>que trabajan con<br>tom son<br>negligentes y<br>rígidos de<br>pensamiento,<br>mientras te<br>menciona que el<br>futuro no es<br>brillante por<br>consecuencia de<br>tus actos. | Cuando decides<br>sobre los protocolos<br>hay una atmósfera<br>sonora leve, que<br>hace sentir misterio,<br>el laboratorio<br>informático tiene<br>sonido ambiente y<br>por último al finalizar<br>la secuencia final<br>una atmósfera<br>sonora diferente a la<br>anterior. |

## 4.4.2 Fotogramas

### Final de Laura



Final de TSB 1



#### 4.4.3 Análisis de secuencia, tercera escena

En esta última escena seleccionada podemos encontrar variaciones en las posibilidades. Aquí tenemos una decisión crítica, que afecta directamente a la trama, es pequeña la recompensa al jugador ya que solo es una corta escena final donde no hay una interacción, define una diferencia entre 2 posibilidades de final.

Si se sube el protocolo, tu valentía es recompensada con un final bueno donde el profesor Russell al menos sale vivo de su aventura. Además, es un final positivo que te anuncia un futuro prometedor de la trama, en cambio, si decides no subir los protocolos por miedo a lo que podría pasarle a tu personaje, se puede entender que queda como en estado vegetal, que es consciente de como le extraen sus datos cerebrales, pero ya no puede hablar.

La interacción sigue siendo una de nivel 3, no hay cambios en este grado de interacción, sin embargo, en su participación podemos encontrar una pequeña diferencia ya que se trata de una decisión decisiva sobre el destino de la trama. Sin embargo, es complejo determinar que clase de participación es a la que nos estamos enfrentando, por un lado, es participación selectiva, ya que, si el juego se resumiera entre las decisiones importantes que debes tomar, solo habría ciertas combinaciones dictaminadas por los desarrolladores, ya que solo podemos cambiar el final y solo en 6 diferentes escenas.

Por otro lado, podríamos concluir que es una participación constructiva, ya que hay 6 formas diferentes de experimentar la historia, sin embargo, eso es contemplando solo el final, ya que el resto de la historia es inalterable. Por ejemplo, Richard es un personaje que muere en el cuarto capítulo, cuando el personaje indica como encontrarlo la llamada se corta y debes buscar otra alternativa para llegar a ese lugar. No obstante, no importa lo que hagas, la información llega a ti siempre de la misma forma y no hay forma de que no muera Richard en el proceso, por lo que las posibilidades están bien cerradas. Creemos que la participación selectiva es la más acertada.

En cuanto a la imagen que observamos, podemos descifrar dependiendo de nuestra decisión dos secuencias diferentes, y estas se componen por dos planos la primera y un plano fijo la segunda, con diálogos variados y diferentes entre ellos.

La narración, en esta última sigue siendo igual que durante toda la trama, el punto de vista sigue siendo a través de la perspectiva del profesor Russell, a pesar de estar en estado vegetal, como experiencia inmersiva es un gran componente narrativo, es consecuente con su propuesta de inicio a fin.

En guion este desenlace múltiple, tiene una cualidad, todos estos finales son consecuentes con su tema planteado, hay una diferencia clara, entre si logras ser el héroe y haces el sacrificio. Eres recompensado con fe en la humanidad, representa que tenemos el control sobre nuestras tecnologías y que siempre existe la posibilidad de que las cosas salgan bien. En el caso de fallar, los finales alternativos donde no te sacrificas, comprende un caos que no se ve, escuchamos a alguien hablar sobre lo que está sucediendo y lo que la persona analiza como seguirá la sociedad, pero no sacia los deseos del espectador. En ningún caso seremos conscientes de las consecuencias de nuestros actos, a nivel social, porque no hay representaciones, pero como la obra está ligada a la experiencia subjetiva del profesor Russell, ver su muerte definitiva puede ser un final acertado.

## Conclusiones

En Chile los videojuegos son una industria en crecimiento. A pesar de haber empresas de gran éxito económico, en términos artísticos las opciones siempre están ligadas a una pequeña selección de títulos. Para esta investigación, se buscó entre todas las empresas que están adheridas en la asociación gremial chilena de desarrolladores de videojuegos. Entre muchos títulos se eligieron dos, los cuales cumplían con criterios narrativos explorables para esta investigación, la mayoría de los otros videojuegos son cercanos al entretenimiento o videojuegos con escaso contenido narrativo. Por lo que se puede concluir, por una parte, que la escena nacional está en desarrollo, pero con interesantes exploraciones en diferentes ámbitos artísticos, en este caso el criterio era puramente narrativo, pero artísticamente hay muchas otras posibilidades.

La interacción como instrumento narrativo se ha estado indagando desde hace varias décadas, en libros, cine interactivo, videojuegos, etc. Sin embargo, es una herramienta que tiene una forma de trabajo compleja, es necesario desglosar métodos completos desde la novela hasta el guion cinematográfico, es una herramienta que rompe esquemas en cuanto a técnica. Por lo que puede que haya mucho por descubrir, en el caso de *The Signifier* el videojuego simulaba una interacción narrativa, que solo era una decisión sin cambios en el argumento, al probar todas las opciones brindadas por el videojuego el resultado es el mismo. Su estructura narrativa es mucho más cercana a un guion cinematográfico de tres actos que a un guion de videojuego. Además, las decisiones no cambian la trama, solo hay ligeros cambios en los diálogos, el único cambio sustancial de la trama está en el final. Estas decisiones pudieron haber sido tomadas con respecto a la producción del videojuego, hacer cambios en el argumento podría ser muy costoso para el presupuesto del proyecto, sobre todo en una empresa independiente como lo es Playmestudio, lo cual es desconocido para esta investigación, pero podría ser una variable a determinar el resultado.

La interacción se puede utilizar de diferentes formas en la jugabilidad de un videojuego, no se limita a cambiar la trama a través de decisiones, el cine interactivo

tiene esa función fundamental, sin embargo, el videojuego tiene capacidades más elevadas para utilizar esta herramienta. En *The Signifier*, por ejemplo, podemos concluir que en algunas ocasiones le permiten al jugador explorar la zona, moverse o incluso interactuar con objetos cuando está hablando con otro personaje, en este tipo de situación, se podría utilizar la interacción como función narrativa. El personaje que te está hablando podría ofenderse si la dejas hablando sola, podrían expulsar al protagonista del lugar, o podría haber nuevos diálogos, en esta ocasión, nada ocurría, la escena seguía su curso sin importar que quiera hacer el jugador con el personaje que controla.

Al concluir, señalaremos que en la escena nacional la interacción como instrumento narrativo ha sido poco explorado. Es importante para el desarrollo de un nuevo lenguaje cinematográfico desarrollar posibilidades a futuro, las técnicas narrativas van cambiando junto a las nuevas tecnologías y nuevos formatos. El videojuego es diferente en su ejecución, pero muy similar al cine en su forma de contar historias, por lo que, indagar en las posibilidades que ofrece será siempre beneficioso para la innovación artística.

## Bibliografía

- Arias, J. (2010). *La investigación en artes: el problema de la escritura y el "método"*. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 5(2), 5-8.
- Cancelo, P., Barros, E., Veléz, M. Video games Squared. Espacios heterotópicos y videojuegos en la era del audiovisual. *Revista Futhark*, 2013, (8), 31-55.
- Cruz, Y. (2017). *Literatura de tradición oral y cine, los cuentos maravillosos en el cine de Tim Burton* [Tesis doctoral no publicada]. Universidad de Almería.
- Herrero, M. (2016). Cine interactivo. *Miguel Hernández Communication journal*, 2016, (7), 361-371.
- Jablonska, A. (2008). La elaboración del marco teórico versus la ilusión del saber inmediato. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 2008, (28), 133-149.
- Jacobs, L. (1971). *La azarosa historia del cine americano I*. Barcelona: Lumen.
- Mora, J. (2009). *La interfaz hipermedia: El paradigma de la comunicación interactiva*, ed. Autor, Ecuador.
- Parada, M. (2020). *Los estudios sobre cine en Chile: aproximaciones a la lectura y conformación de campo*. En L. Zavala y J. Aristizábal Santa (eds.). *Los estudios sobre cine en Latinoamérica (2000-2017)* (pp. 205-252). Bogotá: Editorial Uniagustiniana.
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires, Argentina. Manantial.

Rodríguez, I. (2015). Análisis narrativo del guion de videojuego. Madrid, España.  
Síntesis.

Sánchez, J. (2010). *In-definiciones. El campo abierto de la investigación en artes.*  
Revista de estudios de danza, 2010, (13), 5-15.

Stange, H., Salinas, C. (2009). *Hacia una elucidación del campo de  
estudios sobre cine en Chile*, Aisthesis 46(), 270-283.

Tarkovsky, A. (2002). *Esculpir en el tiempo, Reflexiones sobre el arte, la estética  
y la poética del cine.* Madrid, España. Rialp, S.A.

Barthes, R. (1968). La muerte del autor.

Seraphine, F. *Ethics at Play in Undertale: Rhetoric, Identity and Deconstruction.* The  
University of Tokio.